

"Языковые игры" современной поэзии

Автор: О. И. СЕВЕРСКАЯ

"Человек... это какая-то выдуманная игрушка бога ... Надо жить, играя... Что же это за игра?"

Платон, "Законы"

"Что наша жизнь? Игра!" - этот афоризм в различных словесных и синтаксических вариациях в наши дни встречается так часто, что невольно начинаешь ощущать себя игроком то на своем, то на чужом поле. А ощутив, задумываешься, в какой игре принимаешь участие - азартной? командной? или просто кто-то играет... тобой? И. Хёйзинге homo ludens, "человек играющий", виделся "в тени завтрашнего дня" [Хёйзинга, 1992], сегодня можно утверждать: игровое "завтра" уже наступило, понятие игры распространилось практически на все сферы общественно-политической жизни и культуры, "людическое" начало затронуло едва ли не все речевые жанры - как в сфере бытового общения, так и в профессиональных сообществах (наиболее ярко проявившись в интеллигентском жаргоне и лексиконе компьютерщиков), в политической сфере, в средствах массовой информации, не говоря уже о литературе - как научно-популярной, так и массовой и интеллектуально-элитарной.

Поэзия же, впитывая все игровые новшества, а иногда и пародируя их, становится квинтэссенцией игры, что закономерно: по утверждению Хёйзинги, "поэзия рождается в игре и как игра" [Хёйзинга, 1992, с. 141]. Речь в данном случае идет прежде всего об игре языковой, которая, тем не менее, соответствует общему определению: "игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно общим правилам с целью, заключенном в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием "иного бытия", нежели "обыденная жизнь"" [Хёйзинга, 1992, с. 41].

Существует, как минимум, два подхода к трактовке понятия языковой игры: философский, обозначенный Л. Витгенштейном, и собственно лингвистический, нашедший отражение в работах Е. Земской, М. Китайгородской, Н. Розановой, Т. Гридиной, В. Санникова и др. В узком понимании языковой игрой считаются все случаи "игры со словом", разрушающей автоматизм его восприятия, когда "свободное отношение к форме речи получает эстетическое задание, пусть даже самое скромное" - например, "развлечь себя и собеседника, а для того выразиться необычно" [Земская, Китайгородская, Розанова, 1983, с. 172, 174]. Санников подчеркивает, что "необычность" эта системна: языковая игра "основана на знании системы единиц языка, нормы их использования и способов творческой интерпретации этих единиц" [Санников, 1999, с. 13]. По определению Гридиной, для языковой игры необходимо наличие: 1) игрового контекста; 2) ассоциативного потенциала у слова; 3) стимула, дающего лингвистический код для дешифровки игрового парадокса, поскольку это "процесс направленного (программирующе-

Северская Ольга Игоревна - кандидат филологических наук, старший научный сотрудник Института русского языка им. В. В. Виноградова РАН.

го) ассоциативного воздействия на адресата, достигаемого при помощи различных лингвистических механизмов" [Гридина, 1996, с. 10].

В языковой игре, как правило, используются метафоризация и перефразирование, переключения с буквального значения на переносное, словообразовательные механизмы, фоносемантические операторы (звуковой повтор и паронимическая аттракция, анаграммирование) и др. Но в последнее время в поэтических текстах можно встретить и игровое использование парадигматики и синтагматики по модели популярных сегодня развлекательных игр и интеллектуальных упражнений.

Текст может строиться как анаграмматический кроссворд, предполагающий свободную комбинаторику по горизонтали и по вертикали, а если хватит воображения - то и по диагонали. Так, в стихотворении Н. Искренко "Приятно деньги держать в руках..." можно при желании выделить тезис: *приятно сморкаться словами в стол, когда хватают за локти сзади, а после трогать нежный листок бумажный и думать* (и другие подобные, ср. также написанное в два столбика его стихотворение "Течет по скрипке...", в котором может быть "одним концом больше, одним меньше").

В тексте стихотворения Е. Даенина "К слову: о Рильке (1)" можно обнаружить, как минимум, еще два, которые выделю, соответственно, подчеркиванием и жирным курсивом: *отче наш // всякому укажи / мед мне // коль **словом твоим мерясь** // не исчезает в полях / вереск // но // сквозь **склонения** / и **надежи** / божье мой / **пчел твоих** / мы во лжи // каждая **речь о тебе** / ересь*. Даенин использует для создания текста и разные комбинации одних и тех же элементов. Читателю предлагается либо выбрать один из вариантов прочтения самому, как это предусмотрено в "Ненужное зачеркнуть" (*поэзия - это хорошо (плохо), еще лучше (хуже) - проза, гораздо лучше (хуже), когда проза - поэзия, и уж совсем **хорошо (плохо)**, когда поэзия - проза*) - своего рода "поэтико-психологическом" тесте. Либо - следить за полетом фантазии и техникой автора, ярким примером чего могут служить стихотворение-палиндром "Дева вед", с одной стороны, и "Возведение в степень" и "Теорема о предмете явления пространства-времени" - с другой.

Что касается традиционных приемов создания характерного для языковой игры эффекта "обманутого ожидания", то чаще всего используются обыгрывание речевых клише и культурных стереотипов, псевдоцитирование и перефразирование прецедентных текстов, оживление внутренней формы слова.

"Когда б вы знали, из какого сора растут стихи..." - поэтическое признание А. Ахматовой так и слышится в подтексте строк, выросших из "мусора затоптанной речи" (позаимствуем это образное выражение у М. Айзенберга): в шутку обращается и общеязыковая фразеология - *Пахнет дело мое керосином, Керосинкой, сторонкой родной (...)* (Т. Кибиров); *Тамбовский волк в ответе за базу Субикбэй* (Искренко); и советская: *Мчится, мчится запущенный трактор. Но кабина пуста - погляди! Где же ты, **человеческий фактор**? Ну, куда же запрятался ты?* (Кибиров); *аэроплан вернулся к нам сюда, и в сердце родины пустил стрелу Эрота* (Т. Щербина); и расхожие словечки нового времени: *Чье-то хилое **body** делает **building*** (Ю. Арабов).

Точно так же используются и "крылатые слова" из произведений литературного и песенного соцреализма: *Вот, гляди-ка ты - **два капитана** За столом засиделись в ночи. И один угрожает наганом, А второй третьи сутки молчит! **Капитан, капитан, улыбнитесь!** Гражданин капитан! Пощади!* (Кибиров); *Как много женщин нехороших, Сбивающих нас всех с пути...* (Д. Пригов); *Им, баварам, не доступна / ни радость бурь, ни горький наш / удел - ходить наперевес с литературой* (С. Соловьев, здесь - отсылки как к горьковской "Песне о буревице", так и к герою революции, погодинскому "человеку с ружьем"); *Пыхтит - поет - наш паровоз, / летит / наш - время-паровоз, / навстречу - / шпал хронометрическая стая...* (Даенин, цитируются не только песня "Наш паровоз, вперед лети!" и "Время, вперед!" в его литературной, катаевской, и музыкальной, свиридовской, ипостасях, но и, кажется, автор имеет в виду пастернаковскую *клавишей стая*, кормящуюся с руки, - с той разницей, что хронометрическая стая "кормится" людьми).

Аллюзии к поэтической классике - тоже довольно частое явление: *О Вена...! (...)* Дождь прошел. (...) **И Шуберт** - весь в воде / сидит, **и Моцарт - в птичьей гамме** / под солнцем просыхает (Соловьев, ср. у О. Мандельштама: *И Шуберт на воде, И Моцарт в птичьей гамме...*); *Гора плюс пропасть - равенство равнины... / А первообразная суммы - небо* (Даenin, ср. у Мандельштама: *Я соглашался с равенством равнин, И неба круг мне был недугом*); *Отечество - ночь и застолье, / а все остальное чужбина...* (И. Жданов, ср. у Пушкина: *Все те же мы: нам целый мир чужбина...*).

Чаще всего в языковой игре в откровенно пародийном контексте оказываются "задействованы" фрагменты строк пушкинских: **На холмах Грузии - грузины в неглиже** (Арабов), и лермонтовских: *И снилась всем, а если не снилась - то приснится долина Дагестана. Знакомый труп лежит в долине той. Мой труп. А может, его. Наш труп!* (Пригов). В. Салимон, например, использует ритмическую и смысловую аллюзию: *На острове вечнозеленом, / срамное место кое-как / прикрыв ладошкой, муж ученый / лежит под солнцем / сир и наг.* Здесь - намек и на "место под солнцем" и "горе от ума", и - через отсылку к пушкинскому ученому коту у Лукоморья - на то, что ученый муж - кот, то есть гуляка, а жизнь его похожа на замкнутый круг. А С. Гандлевский вступает в "диалог" с Лермонтовым: *Когда волнуется желтеющее пиво. Волнение его передается мне, - эта "лирическая ситуация" кажется удивительно приземленной и мелкой по сравнению с той, что предстает в лермонтовском стихотворении "Когда волнуется желтеющая нива", особенно в соотношении с заключительной строфой текста-источника (Тогда смиряется души моей тревога, Тогда расходятся морщины на челе, - И счастье я могу постигнуть на земле, И в небесах я вижу бога!..).* Можно привести и другие примеры возникновения предикативных отношений между связанными аллюзией текстами [Северская, 1999; 2004].

Возможна игра с целью заставить читателя не воспринимать все буквально. Такая игра на переключении с переносного значения на буквальное осуществляется за счет:

- прояснения внутренней формы слова (например, у В. Друка: *Лоботрясы лбом трясут. Пылесосы пыль сосут; Ценности. Человек не может жить без цен. Я дам тебе денег*);

- придания буквальному значению слова нарочитой многозначности (этот прием использует Щербина в воспоминании об автомобиле "Ланча-Тема": *Бордовую тему вела / моя лысоватая муза <...> / Он, муза, музчина, свинья / объелся брюссельской капустой, / он продал не тему - меня, / окрасив в бордо мое чувство*);

- "оживления" метафоры (В. Салимон предлагает один из способов проявления "стертого" смысла устойчивого языкового выражения: *Когда тебя загонят в угол, / вообрази - бильярдный шар, / короткий, резанный удар*).

Еще один тип языковой игры основан на разрушении стереотипных представлений о "нормальном" положении дел, требующих вполне определенного языкового выражения. Так, в "Полуденном сексе" Искренко читателю вначале предлагается откровенно эротическая лирическая ситуация: **Полуденный секс на песчаном откосе / Красивая гордость мужского безумья / Бизонья спина с элементом дизайна / И нежная одурь / И дрогнувший угол коленей в немом / бесполезном отказе...** В этом контексте продолжение **"какое белье..."** автоматически воспринимается читателем как возглас восхищения кружевным исподним прелестницы, но нет, автор имел в виду совсем другое: *Какое белье подавали в плацкарте Москва-Душанбе.* И в заключение осуществляется окончательный переход от "поэзии" курортного романа к житейской "прозе": *полжизни (...)/ мыкаешься из вагона в вагон / спрягая глагол без названья / в забытой надежде на древние корни / на краткую вспышку / мужского / безумья.* В других случаях Искренко использует "игру в ассоциации", весьма напоминающую лингвистический эксперимент. За предъявлением "стимула" следует ответная реплика-"реакция", соответствующая "стандартной" ситуации, а затем отказ от нее в пользу "нестандартного" соответствия. Так, в "Игре в куклы" читаем: *О нежная девочка (юная стройная баба) юная стройная Барби.* Такой тип обыгрывания стереотипа некоторые исследователи называют коммуникативной игрой (см., например, [Лисоченко, Лисоченко, 2000]).

Подобное игровое действие занимает промежуточное положение между "игрой словами" и тем, что имел в виду Витгенштейн, называя языковой игрой "единое целое: язык и действия, с которыми он переплетен" [Витгенштейн, 1994, с. 7]. Знакомство с его "Философскими исследованиями" обнаруживает Соловьев в одном из фрагментов поэмы "Дар смерти. Введение в контекст": *Если верить позднему Витгенштейну, / мир человека есть мир языка - / будь то Непорочная Дева или стакан портвейна, / юное небо или плавающий музыкант. / Сухой музыкант или музыкант мокрый - / мир есть то, что о нем говорят. Вводится термин "языковые игры"...*

Вспомним, что концепция Витгенштейна сложилась в ходе наблюдений над функционированием языка в естественных условиях коммуникации. Поэтому на первый план в его теории выходит не столько когнитивная (связанная с мышлением), сколько инструментальная (связанная с действием и воздействием) функция языка; каждой "языковой игре" как системе коммуникации, по его мысли, должна соответствовать некоторая "форма жизни". Следуя этим идеям, Соловьев в числе "игр" упоминает "религию" (система коммуникации с Непорочной Девой и юным небом), "науку" и "диамат" (в общении с *плавающим* 'неуверенным в себе, действующим и говорящим наугад' *музыкантом* важно определить, *сухой* он или *мокрый*, то есть вышел ли он сухим из воды, окунувшись в море звуков¹, или приобщился к его животельной влаге), "прозу" (стакан портвейна включен в систему приобщения к прозе жизни), наконец, игру "путь", подразумевающую как раз приведение языка в действие. Интересно то, что эта "игра" позволяет как включить в коммуникацию единомышленников, двигаясь в языковом поле навстречу друг другу у А. Парщикова: *а текст дороги летит под ноги, и азбука уже за спиной в детском ранце*), так и "подправить" Витгенштейна, перейдя от коммуникации "общечеловеческой" к "поэтической": ***Если от Витгенштейна идти в направлении новой веры, / отдаляясь от лунного кружева отблескивающих дорог, можно предположить конец языковой эры, / определив нынешнюю ситуацию как порог. / Можно предположить предстоящую эру Молчания, / постепенное редуцирование языковых вех, / начиная с декора и дальше - к энергетическому переключению / на канал чистого восприятия и транслирования без помех. / Т.е. человек из кокона выходит на космическую площадку, / обретая движение без костылей языка. / Тогда происходящее в лучших из нас становится всеобщим, / т.е. этап духа сменяет эру "язык и рука"*** (Соловьев).

Так выглядят условия "естественной" коммуникации с точки зрения поэта - *лучшего из нас*, предлагающего нам включиться в "игру" и для этого, обнаружив *языковые вехи* (поверхностный уровень), перейти от *декора* к *чистому восприятию* (с поверхностного уровня - на глубинный языковой, одновременно - поверхностный поэтический), а затем и к восприятию *космического* (глубинных поэтических смыслов), достойного стать *всеобщим*.

Здесь можно усмотреть сближение поэтической языковой игры с игрой драматической, театральной, точка пересечения, по выражению Соловьева, - *в зоре, / где взорванный языковой наст / ловит ртом клубящуюся кубатуру / речи, пытаясь вернуть ее, - там то / место, куда стремится т.н. литература / или театр Арто*. Театр А. Арто упомянут поэтом не случайно: "для Арто абсолютное - это космос, извне обступающий человека и сжимающий его "партикулярную" душу оболочкой всевластного тела". В его системе "актер ориентируется не на персонажа - персону, не на индивидуальный характер, а на самые общие закономерности духовного и физического мироздания, которые он должен проявить в своем теле". Кроме того, в театре Арто "важно не то, что значит данная вещь или слово, а само их бытие" [Эпштейн, 1988, с. 293, 295]. Впрочем, "в игре" оказываются и другие "театральные системы".

Рассмотрим три текста-манифеста, обнаруживающие принципы поэтического театра: "До слова" И. Жданова, "Амфитеатр печатной машинки..." Соловьева (из поэмы

И здесь важно вспомнить значение слова *вода* 'бессодержательное многословие'.

"Дар смерти. Введение в контекст") и "Вступление" А. Парщикова (из поэмы "Я жил на поле Полтавской битвы") (подробный анализ см. в работах [Северская, 2001; 2007]).

Если внимательно прочесть "До слова" Жданова, можно обнаружить в подтексте мысли, созвучные тем, что Мандельштам высказывал в своих заметках о театре. Жданов так или иначе упоминает в своем стихотворении и *балаган*, по Мандельштаму, "театр без литературы, без психологии, обращенный к зрителю через голову автора", и "бытовой" театр, который "всегда был условным, театром-толмачом, переводчиком текста на актерскую азбуку чувств", и "нутряной" театр, актерскую читку с надрывом [Мандельштам, 1987, с. 227, 225, 228]. Именно в соответствии с принципами последнего, вырвавшись из актерского "нутра", в стихах Жданова *пьяная тоска, горящая как натрий, в крошечной темноте по залу пролетит*. (Подчеркну, что в созданной паронимической аттракцией анаграмме *нутро-натрий* обыгрывается не только свойство натрия вызывать ярко-желтое свечение, но и его статус элемента, участвующего в минеральном обмене всех живых организмов, то есть некоей универсалии всего живого.)

Строка "*Ты - сцена и актер в пустующем театре*", которой начинается стихотворение, кажется эхом размышлений Мандельштама об идеальном актере: "В каждую данную минуту он дает широко раздвинутый перспективный образ. Редкому актерскому ансамблю удастся так наполнить и населить пустую сцену" [Мандельштам, 1987, с. 234]. При этом "пространство, необходимое актеру, пространство, которое он носит с собой, словно увязанным в носовой платок... или вынимает его, как фокусник яйцо из цилиндра", это не сцена, а способное развернуться в целый мир слово [Мандельштам, 1987, с. 233 и след.].

Именно по отношению к слову решается гамлетовский вопрос "быть или не быть". Только у Жданова он звучит как "быт или (не)бытие". Его лирический герой вполне мог бы сказать, как и пастернаковский Гамлет: "*Я один, все тонет в фарисействе*". Именно с фарисеями ассоциируются "*утлые гробы незаселенных кресел*" зала, их мертвая тишина - аллюзия к представлению о фарисеях как о *слепых* вождях и обличению их Христом: "Горе вам, книжники и фарисеи, лицемеры, что уподобляетесь окрашенным гробам, которые снаружи кажутся красивыми, а внутри полны костей мертвых и всякой нечистоты... Я посылаю к вам пророков, и мудрых, и книжников; и вы иных убьете, и распнете, а иных будете бить в синагогах ваших и гнать из города в город" (Мат., 23, 27, 34).

Жданов, выводя на подмостки своего "Гамлета", конкретен в описании устройства "театра": зал и сцена имеют свое "лицо", в *зале* различаются уже упомянутые *незаселенные кресла и партер*, обхватывающий *полсцены*, сорванный *занавес* открывает залу *актера и сцену*, над которой возносится *жестяной погром* ('шумовое оформление'), а ее пространство заполняют *крапленый кавардак, побитый молью хлам* ('реквизит') и *тряпичные сады* ('декорации'). И в этих декорациях гамлетовский вопрос получает гамлетовский ответ: чтобы "быть", нужно "уснуть и видеть сны".

"Снотворная круговерть" в стихотворении Жданова "До слова" - настоящий театр теней: *И тень твоя пошла по городу нагая / цветочниц ублажать, размешивать гильбу. / Ей некогда скучать, она совсем другая, / ей не с чего дудеть с тобой в одну трубу. / И птица, и полет в ней слиты воедино, / там свадьбами гудят и лед, и холода, / там ждут отец и мать к себе немого сына, / а он глядит в окно и смотрит в никуда. / Но где-то в стороне от взгляда ледяного, / свивая в смерч твою горчичную тюрьму, / рождается впотьмах само собою слово / и тянется к тебе, и ты идешь к нему*. Если вспомнить о шекспировском "Гамлете", то здесь можно найти и тень отца принца Датского, но и тень сына - самого Гамлета (в упоминании свадеб, гудящих льдом и холодами, отца и матери, ждущих, чтобы сын, глядящий в никуда, их признал, можно усмотреть отсылку к замыслу Гамлета сыграть пьесу-ловушку для Гертруды и Клавдия), в "цветочнице" можно угадать Офелию.

Но эти ассоциации развиваются в контексте притчи о блудном сыне, который "пошел в дальнюю сторону и там расточил имение свое, живя распутно" (Лук, 15, 13) но вернувшись с раскаянием был принят отцом с радостью, "ибо этот сын мой был мертв и

ожил, пропал и нашелся" (Лук, 15, 24). Правда, блудный сын также представлен своей "немой" и "совсем другой" тенью. Сын, находясь рядом, *глядит в окно и смотрит в никуда*: здесь важно вспомнить, что для Жданова "то, что снаружи крест, то изнутри окно" (ср. восклицание в финале: *О, дайте только крест!*), взгляд в окно - это перспектива вечности (ср. также: *с этой немой поддерживая ссору свой вечный монолог ты катишь...*). Важно и то, что отец и мать сына ждут, обычно так говорят о предстоящем рождении ребенка, но вместо *немого сына* (или вместе с ним?) рождается *слово*. Еще одна тень среди действующих должна быть отмечена: это - тень пророка-книжника, гонимого по городу. О ней говорится: *ей не с чего дудеть с тобой в одну трубу*. Здесь "скрыт" фразеологизм *дудеть в одну дуду* 'поступать одинаково, говорить, повторять одно и то же', но вместо *дуды* звучит *труба* архангела (далее в тексте упоминается крылатое воинство). Таким образом вводится противопоставление низкого и высокого, слова и Слова. Тень Слова - *тень нагая* (обнаженная душа), и *птица*, и *полет в ней слыты воедино*. В отличие от христианской символики, символ птицы-слова у Жданова - *соловей*. Как можно заметить, теней - много, а где же "действующие лица"? Их можно обнаружить скрывающимися за местоимениями *я*, *ты* и *он*, значения которых в стихотворении "До слова" размыты.

Жданов выбирает для определения параметров коммуникативного контекста координаты "ты" (в значении 'каждый из нас', обобщенно-личном: *Ты - сцена и актер в пустующем театре*) и "я" (*Я брошу балаган...*), но только на первый взгляд они кажутся единственными дейктическими координатами высказывания с модусом "как будто": *Как будто кто-то спит и видит этот сон, / где ты живешь один, не ведая при этом, / что день за днем ты ждешь, когда проснется он* (ср.: *Я брошу балаган - и там, в открытом поле... Но кто-то видит сон, и сон длинней меня...*). Неопределенное местоимение *кто-то* может иметь значение 'зритель': зрителю кажется сном то, что происходит на сцене. В этом случае актер ждет когда *он*, зритель, проснется (то же можно сказать и о паре 'читатель'-'автор'). *Кто-то* может относиться и к персонажу, это становится ясным при обращении к эссе Жданова "Персонаж". *Кто-то* - это и одно из "я" автора, переживающего "размножение" личности. *Кто-то* - это и самовластный режиссер, при котором, по выражению Мандельштама, "актер угнетен и превращен в сомнамбулу" [Мандельштам, 1987, с. 230], это и тот, про кого принято говорить: *Он - Слово, Он - Суций...* Но *кто-то* - это и 'человек вообще': тот, кто *спит и видит*, то есть 'страстно мечтает об осуществлении чего-либо' (семантический полюс "быть"), кто *спит вечным, непробудным сном* (ср. *сон длинней меня* - полюс "не быть"), кто *видит сон в руку*, 'вещий сон, воплощающийся в реальность' (полюс "быть"), кто способен *дудеть в одну дуду*. Фразеологизмы, эксплицитно или имплицитно представленные в тексте, вводят в него безличного носителя языка.

Еще раз обратимся к определению идеального актера, данному Мандельштамом: он "движется в слове как в пространстве" и "играет читателя", "не чтец, не истолкователь текста", он - "читатель, равноправный с автором, спорящий с ним, несогласный, борющийся" [Мандельштам, 1987, с. 235]. С этой точки зрения рассмотрим фрагмент: *И вот уже партнер перерастает в гору, / подождем своим полцены обхватив, / и, с этой немой поддерживая ссору, / свой вечный монолог ты катишь, как Сизиф. / Ты - соловьиный свист, летящий рикошетом*. Преобразование начинается в звуке: *партнер перерастает в гору*, при этом одно слово как бы "прорастает" звучанием в другом, *гора* в данном случае - это *хоры*, *галерея*, балкон в верхней части зала (первоначально для размещения *хора*, оркестра), *галерка*, на которой, как известно, располагаются беззаветно преданные театру зрители, *раёк* (вспомним *слово*, "срикошетившее" *соловьиным свистом*, в контексте: *тебя возносит в драме... разбойничать...* - на ум сразу приходят и Соловей-разбойник, и разбойник, распятый рядом с Христом, удостоившийся обещания: "ныне же будешь со мною в раю..."). Эта аллюзия важна для того, чтобы подчеркнуть возможность сотворчества действующего на сцене с залом (ср. у Мандельштама: *Где-то хоры сладкие Орфея И родные темные зрачки, И на грядки кресел с галереи Падают афиши-голубки*). Вместе с тем, *партнер, перерастающий в*

гору, подножием своим обхвативший полцены, - это и образ пишущей машинки, летящий рикошетом соловьиный свист - образ слов, впечатываемых в пространство "немого" листа, летающих с разыгрывающих быт клавиш.

Этот образ представлен и у Соловьева. В первой же строке его манифеста *"Амфитеатр печатной машинки - античность..."* задается тема, тесная связь античного театра и поэтического творчества подчеркивается самой структурой метафоры, порождающей новые образы: *Вот театр, где зрители есть, но их нет. Будто вышли на время, но каждым оставлена маска.* Уподобление машинки театру заставляет увидеть в рядах клавиш - амфитеатр, в самих клавишах - места для зрителей, "помеченные" буквами. Зрителем может быть как тот, кто печатает на машинке (смотрит на клавиши и рождающийся на странице текст), так и тот, кто способен прочесть пьесу. Впрочем, "читают" пьесу по ролям и актеры, поэтому *буква-маска* - атрибут как актерской игры, так и зрительского восприятия ("узнавания" маски): *Маска, зритель, актер...* - эти слова, образующие единый семантический ряд, воспринимаются как синонимы и соотносятся с одним и тем же субъектом поэтического мира: *Кто ты теперь? твои роли ветвятся.*

В отличие от "До слова" Жданова, где зритель и актер на сцене отделены друг от друга и в контакт не вступают, а разыгрываемая на клавишах машинки пьеса - это монолог, идущий от Слова к словам, в стихотворении Соловьева зритель и актер постоянно меняются местами, они - "равнодействующие" лица пьесы (*пять на пять мы играем*), "равноудаленные" от чистого листа, на который она ложится (*пядь на пядь с пустотой*). Возникающий в тексте вопрос: *Кто играет тобой..?* (а *играть кем-то* или *чем-то* - значит 'обращаться с кем-то или чем-то как с игрушкой, подчиняя своей воле') обращен как к этим участникам коммуникации, так и к самой "пьесе" и управляющему ею наитию - *завлававшемуся богу из машины*: местоимение "ты" в данном случае становится "маской" *того, кем играет наитье* (автора), *того, кто становится актером или персонажем*, а также "маской" *слова и мысли* и их отпечатка на клавишах. Кроме того, как и у Жданова, в тексте Соловьева есть и указание на "человека вообще" - носителя языка (это значение переменной "ты" вводит перифраз устойчивой формулы *имя рек 'некто': твое имя речи*). Ответом на вопрос "кто?" может быть как "тот, кто разыгрывает пьесу на клавишах" (автор, режиссер), так и "тот, кто наблюдает за разыгрывающимся спектаклем" (читатель, зритель), не говоря уже о том, кто превращает и одного и другого в *зомби*, от чьего имени, возможно, произносятся пересказанные автором читателю слова.

Косвенным образом и у Соловьева присутствует тема "гамлетовского" сна: зомби движим бессознательным и действует (как актер-сомнамбула) "как во сне", именно поэтому правомочен вопрос к нему: "кто ты теперь?" - во сне *роли ветвятся*. Как метафора сна переносное значение слова *ветвиться* 'отходить от чего-то главного, основного, сохраняя линию родства' в реальности текста получает "буквальное" прочтение: *роли ветвятся*, покрываясь листами, в данном случае, листами бумаги. Здесь можно провести параллель со стихотворением "До слова" Жданова, с тем фрагментом, где идет речь о сновидении, в котором слово, вырвавшись из плена горчичного семени, вырастает в дерево Царства Небесного.

"Театр" Парщикова - совсем иного рода, чем тот, с каким мы познакомились, анализируя Жданова и Соловьева. В его "Вступлении" мы обнаружим и евангелические мотивы - *буквы* предстают в образе *воинства*, отправляющегося в поход к *Небесному Иерусалиму*: *Буквы, вы - армия, ослепшая вдруг и бредущая краем времен, (...) брошена техника, (...) но очнутая войска, доберись хоть один до двенадцатислойных стен Идеального Города, и выступи на чистом, и стань - херувим...* (здесь можно увидеть и рефлекс представления о фарисеях - "слепых вождах"), и античные: *буквы (...) мы вас видим вплотную - рис ресниц, и сверху - риски колонн...* (полусфера рычажков печатной машинки уподобляется "площадке для пляски" - *орхестре*, встающие при нажатии клавиш рычажки с литерами - *колоннаде проскения*, в котором размещались условные декорации, в этом случае *скеной* оказывается запроваженный в машинку лист бумаги, в соответствии с правилами действие разворачивается перед стенами, в данном случае

"штурмуемого" возведенного на чистом листе Идеального Города, населенного персонажами). *Машинка* у Парщикова - тот же *амфитеатр*, но *спиной развернутый к хору*. Это зрительный зал, "развернутый" не к сцене, а вовне, такое положение амфитеатра клавиш по отношению к "месту действия" - листу - объясняет и "слепоту" букв (и отсылает к способу печатать "вслепую"), и "зрячесть" пальцев: *Все, что я вижу, вилку дает от хрусталика - в сердце и в мозг, / и, скрестившись на кончиках пальцев, ссынается в лязг / машинописи...* Есть и указание на то, что труд поэта - вовсе не "сизифов": *лист идет, как лавина бы - вспять! вбок - поправка - и в гору* (у Жданова, напомним, поэт *катит, как Сизиф*, свой монолог по рядам перерастающего в гору партера). Если говорить об аллюзиях, связывающих "Вступление" с другими рассматриваемыми текстами, то стоит упомянуть и мотив "ветвления" текста (*лист идет вспять... вбок...* кроме того, "ветка" используется в игре со строчкой), и мотив игры - главного для Парщикова атрибута театральности.

У Жданова *игра* - это игра актерская и "разыгрывание" пьесы как на сцене, так и на инструменте, который сродни музыкальному. Кроме того, им упоминается и такой атрибут игры, как *кран* - "метки" на рубашке карты или обрете книги, *крапленый кавардак*, составляющий "реквизит" текста, это, по-видимому, слова, "помеченные" для успеха игры. Соловьев, подхватывая тему *крапленых* слов, "листов" *тряпичного сада* во "Введении в контекст", в одном из фрагментов, пишет: *Дымится речь - крапленая листва*, а собственно в "Амфитеатре печатной машинки..." объединяет актерскую, музыкальную и азартную игру с печатаньем "десятью пальцами": *Пять на пять мы играем - актеры слепые... (...) Стихает музыка, (...) опускается занавес пальцев*. Парщиков останавливается на игре как таковой: *Выиграй, мой инструмент, кинь на пальцах - очко!* (кстати, в "очко" играют именно "пять на пять", возможно, Соловьев "цитирует"), выброшенные пальцами буквы - игра "на удачу". Но это игра и ради удовольствия: *Беги, моя строчка, мой пес, - лови! - и возвращайся к ноге / с веткой в сходящихся челюстях, / и снова служи дуге, - / улетает посылка глазу на радость, а мышцам твоим на работу...* Если у Жданова и Соловьева текст, строки, слова и буквы - воплощение Слова, языка и речи, то у Парщикова буквы, слова, строки и текст - "коды" бытия, с помощью которых "говорят" микрокосм и макрокосм, попытка представить "пантомиму", "пластическую драму" образов в серии словесных театральных "этюдов".

Такое внимание к теме театра объясняется сразу двумя причинами. Во-первых, в наше время "театр становится последним прибежищем подлинной реальности, изгнанной из внетеатральной среды, которая настолько культивирована и укрощена художественным вкусом и нравственными ограничениями, что из реальности превращена как бы в театр, где разыгрываются парламентские выборы и душещипательные мелодрамы интимных отношений" [Эпштейн, 1988, с. 294]. Во-вторых, драматургия поэтического образа театральна по своей сути: "Суть метафоры, метонимии, сравнения, вообще переносного употребления слова сводится к тому, что одному предмету присваиваются свойства другого предмета. Между буквальным и фигуральным значением слова примерно такое же отношение, как между актером и персонажем, слитыми в теле одного человека... Пере-носному значению слова соответствует пере-воплощение обозначенного им предмета. И в сущности, игра актера есть просто реализованная метафора, троп не словесный, а действенный" [Эпштейн, 1988, с. 286 - 287].

Впрочем, в образности проявляется не только театральное, но и игровое начало как таковое. Хёйзинга полагает: то, что поэтическая речь делает с образами, и есть игра, причем игра, близкая к архаичному поединку с мистическими и хитроумными загадками: "От обыкновенной поэтической речи тем и отличается, что она умышленно пользуется особыми образами, которые не каждому понятны. (...) Она располагает их в стилистическом порядке, она вкладывает в них тайны, так что каждый образ, играя, отвечает на какую-либо загадку" [Хёйзинга, 1992, с. 154].

Пожалуй, яркой иллюстрацией этой мысли могут служить строки из одного из самых "темных" стихотворений Жданова: *Потомок гидравлической Арахны, персидской драмой он шивает стены... расходится кругами...* Читатель теряется в догадках, по-

ка не доходит до "ключа" к разгадке: *зевает кот*. Указание на референт позволяет интерпретировать текст, в котором, возможно, речь идет о персидском коте, греющемся у батареи: вот он зевает (округляя пасть и умывая круговыми движениями лапки мордочку) и начинает точить когти, похожие на кривую иглу сапожника, о стену, оставляя на ней будто прошитые дратвой узоры, похожие на орнамент персидского ковра. Не случайно метафорой игры в текстах современных поэтов чаще всего становится *игра в карты* (кроме уже упомянутых реализаций этой метафоры, приведу строки Жданова: *и рубашка для карты с чужого плеча на тебя навалилась...*). Читателю остается лишь вытащить счастливую карту из крапленой автором колоды. Но может использоваться и метафора шахматной игры, в которой важно разгадать логику и предугадать ход "противника". Так, Соловьев после напутствия читателю: *играй!* дает описание "шахматной партии", в финале которой *пятится, пах прикрывающий, голый / король, загоняемый смыслами в пат, и в пате как признаке текста* становится его *паролем*.

"Играющий познает игру как превосходящую его действительность", - пишет Х.-Г. Гадамер [Гадамер, 1992, с. 155]. Более того, игра и мыслится как действительность, имеющая собственное бытие. Подтверждение этой мысли находим в близкой многим нынешним поэтам "Игре в бисер" Г. Гессе: "Игра... замыкает в себе играющего после завершённой медитации, как поверхность сферы свою сердцевину, и под конец заставляет его почувствовать, что некий безупречно стройный и гармонический мир принял его в себя и извлек из мира случайного и запутанного" [Гессе, 1969, с. 204]. В результате игры происходит преобразование в структуру - по мысли Гадамера, это "не просто перемещение в другой мир", но "освобождение, возвращение в истинное бытие" [Гадамер, 1992, с. 158 - 159].

"В тексте создается реальность, в которую можно поиграть. (...) В случае удачи текст замыкается на вневременную, круговую реальность, приобретая шарообразную перспективу", - комментирует Парщиков эту идею (эссе "Из монолога в диалогах"). Шар, по Гадамеру, символизирует абсолют игрового движения (ср. у Парщикова: *Ты можешь идти в любую сторону и - в обе, / а время только понарошке*) а также абсолют игрового движения в библиотеке (ср. с фрагментом из "Вавилонской библиотеки" Х. -Л. Борхеса: "Мистики уверяют, что в экстазе им является шарообразная зала с огромной круглой книгой, бесконечный корешок которой проходит по стенам... Эта сферическая книга есть Бог" [Борхес, 1989, с. 81]).

В поэзии наших дней созвучные этой идее строки можно найти, например, у Соловьева: *Бог стоит на своем слове, как девочка на шаре*. Процесс же создания и восприятия поэтического текста предстает у него как "игра в шары": *И снова катятся шары / бесшумных слов по мысу мысли / и огибают ямы смысла, / и падают во вдоху волн...* Если языковые игры, которые я до сих пор описывала, могут быть отнесены к разряду игр-game (организованных игр по правилам), то это, безусловно, игра-play (свободная, импровизированная): "*play*" трактует серьезный мир как урегулированный, в котором все происходит по определенным канонам, и задача игры - взорвать этот упорядоченный мир, опровергнуть его правила, стереть все различия в нем и обнаружить такое сущностное единство, где никто никого не стесняет и все может быть во всем" [Эпштейн, 1988, с. 281]. Она сродни игре, при которой "ребенок бесцельно бросает мяч в стену и ловит его" [Донгак, 2001, с. 83]². Можно заметить, что *мяч* в современной поэзии - это и есть 'весь мир', 'Вселенная'. У Жданова, например, *земля* предстает как *детский мяч, поросший ковылем*. Интересно, что образ слова-мяча используется и в рассуждениях о языковых играх. Так, Санников ссылается на Н. Хмельницкого: *...направ на какое-нибудь слово, играю им, как мячиком* [Санников, 1999].

Подводя итоги, можно с уверенностью сказать: игровое начало в современной поэзии действительно сильно. В этом сказывается и усиление общей тенденции манипулирования языковым сознанием общества через эксплуатацию игровой функции языка [Ша-

² Автор различает не только *game a play*, но и, вслед за А. Вежбицкой, *Game* и *Spiel* [Донгак, 2001, с. 79].

ховский, 2003], и стремление завоевать читателя [Ильин, 1998, с. 165]. Но, используя приемы модных сегодня развлекательных игр и интеллектуальных упражнений, авторы поэтических текстов при первой возможности приобщают читателя к языковой игре, разрушая автоматизм его обыденной речи, тренируя его реакцию и воображение, давая ему четкие ориентиры и "ключи" к обнаружению скрытых объектов.

Настойчиво привлекая внимание читателя, "теребя" его, авторы пытаются во что бы то ни стало вовлечь читателя в коммуникативный процесс, впрочем, не слишком-то рассчитывая на успех и ответную реакцию. Щербина, например, пишет: *...розы и слезы позади, а впереди нет рифмы, и среде ее не придумать*. Может быть, средний читатель по-прежнему "ждет рифмы: *розы*", но думается, поэты продолжают поддразнивать его в надежде на сотворчество. И многие, как, например, Друк, оценивают перспективу такого сотрудничества вполне оптимистично: *Читатель умнее текста... Через текст, помимо текста, вопреки тексту, над текстом - мы вступаем в тайный и сладостный сговор*.

ИСТОЧНИКИ

Арабов Ю. Простая жизнь. М., 1991. *Даенин Е.* Возведение в степень. М., 2000. *Жданов И.* Место земли. М., 1991. *Искренко Н.* Референдум. М., 1991. *Искренко Н.* Или. Стихи и тексты. М., 1991.

Личное дело N: литературно-художественный альманах. М., 1991 (С. Гандлевский, Т. Кибиров, Д. Пригов). *Парщиков А.* Фигуры интуиции. М., 1989. *Соловьев С.* Пир. Симферополь, 1993.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Борхес Х.-Л. Проза разных лет. М., 1989.

Витгенштейн Л. Философские работы. Ч. 1. М., 1994.

Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М., 1992.

Гессе Г. Игра в бисер. М., 1969.

Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург, 1996.

Донгак С. Языковая игра и обманутое ожидание. // Критика и семиотика, вып. 3 - 4. Новосибирск, 2001.

Земская Е. А., Китайгородская М. А., Розанова Н. Н. Языковая игра // Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. М., 1983.

Ильин И. П. Постмодернизм от истоков до конца столетия: эволюция научного мифа. М., 1998.

Лисоченко Л. В., Лисоченко О. В. Языковая игра на газетной полосе // Эстетика и поэтика языкового творчества. Таганрог, 2000.

Мандельштам О. Слово и культура. М., 1987.

Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. М., 1999.

Северская О. И. Поэтический театр 90-х годов XX века: игра слова // Текст. Интертекст. Культура. М., 2001.

Северская О. И. Поэзия постмодерна и массовая коммуникация: отношения автора и читателя в новой коммуникативной ситуации (на материале русской поэзии рубежа 20 - 21 веков) // Поэтика исканий, или Поиск поэтики. М., 2004.

Северская О. И. Пушкин и его читатель (аллюзия и цитата как способы создания подтекста в поэзии 90-х годов). // Пушкин и поэтический язык XX в. М., 1999.

Северская О. И. Язык поэтической школы. Идиолект, идиостиль, социолект. М., 2007.

Хэйзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М., 1992.

Шаховский В. И. Эмоции и коммуникативное игровое пространство языка // Массовая культура на рубеже XX-XXI вв. Человек и его дискурс. М., 2003.

Эпштейн М. Н. Парадоксы новизны. О литературном развитии XIX-XX вв. М., 1988.